

6. KESIMPULAN

Game berbasis 3D secara garis besar akan melalui tahapan *Modelling*, *UV Unwrapping*, dan *Texturing*. Dalam tahap *Modelling*, penulis harus bisa memahami secara mendalam mengenai bentuk dasar agar bisa membuat model 3D tersebut. Kurangnya pemahaman dapat mengganggu proses *Modelling* karena penulis akan mengulang-ulang kembali dari awal dikarenakan bentuk dasar tidak sesuai dengan model 3D yang ingin dibuat. Tahap *UV Unwrapping* tidak kalah penting karena tahap ini akan sangat berpengaruh pada tahapan *Texturing* nantinya. Setiap model 3D yang sudah dibuat harus dibuatkan *UV Mapping* dalam bentuk 2D untuk mengetahui permukaan dari model 3D. Tahapan terakhir adalah *Texturing* di mana model 3D diberikan material dan *texture* yang sesuai agar menyerupai benda aslinya.

Proses pembuatan 3D set dan properti dalam *game* tidak hanya berfokus pada bentuk dari model 3D yang sudah dibuat, tetapi pemberian material dan *texture* berperan penting untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Material dan *texture* yang tidak sesuai akan membuat pesan ataupun *mood* yang ingin disampaikan tidak tersampaikan kepada para pemain. Pemberian material dan *texture* yang cocok bisa memberikan informasi kepada pemain melalui *environment* tanpa memerlukan suatu dialog untuk menjelaskan pesan dari *environment* tersebut. Hal lain yang harus diperhatikan adalah *concept art* yang diberikan dari awal untuk menjadi patokan dari model 3D yang akan dibuat. Walaupun banyak referensi properti yang bisa diambil untuk dijadikan gambaran kasar, pada akhirnya *concept art* menjadi hasil akhir dari 3D model yang harus dibuat.

Penempatan set dan properti dalam *environment* juga harus diperhatikan untuk bisa memberikan informasi mengenai hal yang ingin disampaikan melalui *environment* tersebut. *Environment* harus sudah bisa menyampaikan cerita atau pesan kepada para pemain tanpa harus adanya tokoh maupun dialog untuk menjelaskan suatu *environment*. Penambahan goresan, bercak noda, ataupun efek retakan dapat membantu dalam menyampaikan cerita maupun pesan yang terkandung dalam suatu properti dalam *environment*. Pemilihan set dan properti